



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

“Mannequin” adalah animasi 2d dengan genre misteri dan *crime*. “Mannequin” merupakan film pendek yang berpusat pada dua perempuan yaitu Mika dan Kayla. Peran saya dalam animasi Mannequin adalah merancang tokoh untuk Mika dan Kayla. Mika adalah *fashion designer* dan pemahat berumur 35 tahun sementara Kayla adalah *fashion model* berumur 23 tahun. Mereka hidup bersama dalam satu apartment. Referensi yang saya dapatkan untuk tokoh Mika dan Kayla melalui film, animasi, ilustrasi dan cerita-cerita mengenai pembunuh serial dari media sosial. Tampilan dari Mika dan Kayla banyak saya dapatkan dari ilustrasi sementara sifat Mika dan Kayla terinspirasi dari cerita-cerita pembunuh serial yang saya baca dari artikel.

3.1.1. Sinopsis

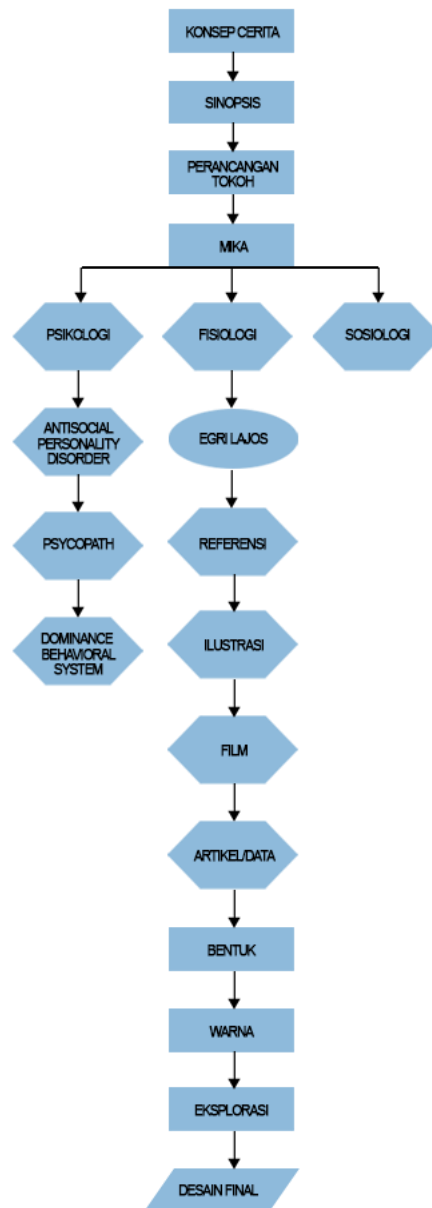
Mika dan Kayla merupakan sepasang pembunuh serial yang memakan korban-korban mereka. Target dari pembunuhan mereka adalah pria dan modus mereka adalah dengan membuat korban mereka mabuk agar korban lengah. Mika bekerja sebagai *fashion designer* dan seniman sebagai hobinya, sementara Kayla bekerja sebagai model untuk Mika. Mereka tinggal dalam apartment mewah dan memiliki satu lantai sebagai kamar mereka. Mika akan memotong korban tubuh dan kayla akan memasaknya untuk dijadikan makanan. Sisa bagian tubuh akan dijadikan manekin untuk baju-baju Mika.

3.1.2. Posisi Penulis

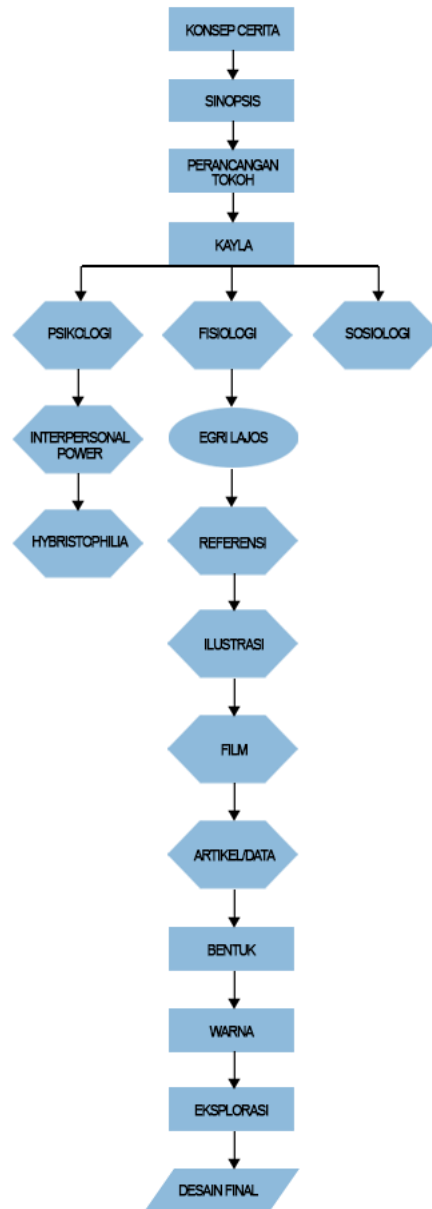
Posisi penulis pada laporan ini adalah sebagai *character designer*. Penulis merancang tokoh utama dalam animasi 2d “Mannequin” yaitu Mika dan Kayla. Beberapa hal yang penulis akan bahas adalah mengenai perbedaan pembunuh serial dengan gender perempuan dan pria, merancang Mika dan Kayla sebagai sepasang pembunuh serial serta ketergantungan Kayla terhadap Mika yang disebut sebagai *hybristophilia*.

3.2. Tahapan Kerja

Pertama penulis mencari mengenai ide dan konsep cerita. Berawal dari keinginan penulis untuk membuat animasi memasak dengan kesedihan dalam kehidupan cinta tokoh utamanya. Setelah berdiskusi dengan teman-teman penulis mendapatkan ide untuk membuat cerita mengenai kanibalisme dan pembunuh serial karena hobi penulis mendengar cerita mengenai *true crime*. Setelah itu penulis mencari referensi untuk memulai sketsa untuk tokoh Mika dan Kayla. Penulis menulis mengenai *three dimensional character* Mika dan Kayla bersamaan dengan saat mencari teori mengenai *shapes*. *Style* yang penulis tetapkan dari awal adalah semi-realis namun terjadi beberapa kali perubahan dalam perancangan tokoh saat penulis mencari lebih banyak referensi melalui film dan ilustrasi. Sementara artikel sering kali mempengaruhi *three dimensional character* Mika dan Kayla serta jalan cerita dari “Mannequin”.



Gambar 3.1. Skematika Perancangan Tokoh Mika
(sumber: dokumentasi pribadi)



Gambar 3.2. Skematika Perancangan Tokoh Kayla
(sumber: dokumentasi pribadi)

3.3. Acuan

Dalam film “Mannequin” terdapat dua tokoh utama, yaitu Mika dan Kayla. Mika merupakan *fashion designer* berumur 35 tahun dengan hobi sebagai pemahat dalam waktu luangnya. Sementara Kayla adalah *fashion model* berumur 23 tahun dengan hobi memasak.

3.3.1. Film

Sebagai acuan film, penulis menggunakan film *Heavenly Creatures* pada tahun 1994. Film ini merupakan adaptasi dari kejadian nyata berdasarkan kisah hubungan Juliet Hulme dan Pauline Parker yang penuh obsesi. Saat kedua wanita ini dipisahkan oleh orang tua mereka, Pauline memutuskan untuk membunuh ibunya dan mengajak Juliet kedalam rencananya di umur 16 tahun. Penulis akan fokus pada adegan saat Juliet dan Pauline akan membunuh ibunya.



Gambar 3.3. *Heavenly Creatures*

(Foto dari imdb.com)

3.3.2. Acuan Tokoh Mika

Mika adalah tokoh yang dominan dalam sifatnya dan mampu mengontrol orang dengan taktik manipulasinya. Dalam kehidupan publik Mika adalah *fashion designer* yang karyanya cukup terkenal dan memiliki pamor di negara Indonesia.

3.3.3. Bentuk Mika

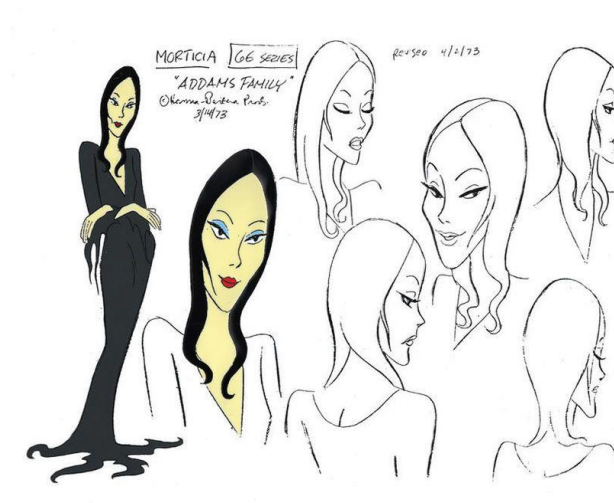
Untuk menciptakan bentuk tokoh Mika yang menampilkan kesan dari visi perancangan tokoh, penulis menggunakan bentuk segitiga dan kotak. Pemilihan bentuk segitiga ini bertujuan untuk memberikan kesan agresi dan ketajaman pada tokoh Mika. Sementara bentuk kotak menunjukkan kestabilan dan maskulinitas untuk mendorong rasa dominan dari Mika. Berdasarkan Dominance Behavior System, seseorang yang dominan mencari kekuasaan dan membuat dirinya lebih kuat. Maka dari itu acuan bentuk Mika menggunakan bentuk-bentuk yang kuat dan menonjol dalam siluetnya.



Gambar 3.4. Madame Mirage

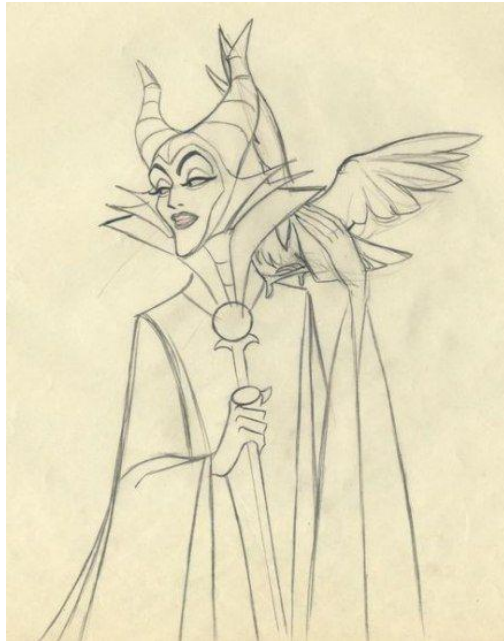
(Foto dari comixology.com)

Tokoh Madame Mirage memiliki *basic shape* oval namun dengan tinggi dan proporsi badannya Madame Mirage terlihat berwibawa dan kuat. Terutama dengan bahu yang tajam dan lebar. Hal ini penulis aplikasikan kepada tinggi dan proporsi tubuh Mika.



Gambar 3.5. Morticia Addams

(Foto dari google.co.id)



Gambar 3.6. Maleficent
(Foto dari google.co.id)

Saat mencari acuan untuk *overall shape* tokoh Mika, penulis melihat *character sheet* Morticia Addams dan Maleficent. Kedua tokoh ini sangat *iconic* terutama bentuk Maleficent yang menunjukkan sifat jahat dan tajamnya.



Gambar 3.7. Tiger
(dokumentasi pribadi)

Tokoh Tiger dari *The Tiger Who Came to Tea* memiliki ekspresi yang licik dengan matanya yang berbentuk segitiga dan menjadi salah satu acuan untuk ekspresi senyum Mika.

3.3.4. Kostum Mika



Gambar 3.8. Ilustrasi oleh Blad Moran
(foto dari Instagram bladmoran)

Tokoh Mika memiliki dua kostum, saat dia sedang nyaman dirumah dan saat dia sedang bekerja. Pakaian rumah Mika berupa lingerie dikenakan dengan jaket

hitam. Sementara acuan ilustrasi diatas penulis gunakan sebagai rancangan kostum Mika dalam kehidupan publiknya dengan baju yang berstruktur seperti *blazer*, *jumpsuit* atau *coat* untuk memberikan kesan seseorang yang berkuasa dan memimpin.



Gambar 3.9. Ilustrasi dari The Last Days of American Crime
(foto dari olivermegaton.com)

Penulis menggunakan acuan ini untuk menunjukan sisi dominan Mika dalam kehidupan pribadinya. Penulis mengambil dari gambar ini adalah gaun yang dipakai dan keseluruhan suasana yang dihasilkan dari tokoh ini dengan pose dan ekspresi yang ditunjukkan.

3.3.5. Warna Mika

Dalam pemilihan warna, penulis menetapkan warna merah sebagai dasar dari perancangan warna Mika. Warna merah memiliki banyak arti, beberapa diantaranya yang penulis ingin gunakan adalah arogan, cinta dan berani. Dari variasi warna merah, penulis memilih warna merah kebiruan untuk memberi kesan dingin pada perancangan Mika. Penulis menggunakan ilustrasi ini untuk acuan pemilihan warna dan rancangan kostum untuk menegaskan sisi dominan Mika.



Gambar 3.10. Ilustrasi oleh Jen Gray
(foto dari Instagram jengrayart)

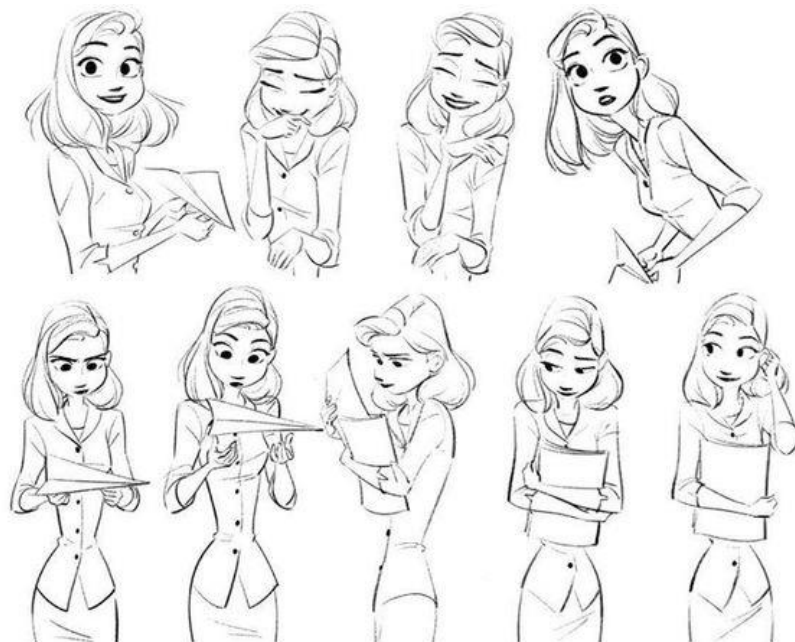
Penulis memilih warna merah yang terang seperti ilustrasi diatas karena terkesan mencekam dan menarik mata kepada tokoh.

3.3.6. Acuan Tokoh Kayla

Kayla adalah model berumur 23 tahun, ia memiliki sifat yang manis dan lembut. Karirnya sebagai model sukses setelah ia mulai bekerja sebagai model eksklusif untuk Mika. Hal ini membuatnya mengagumi Mika sampai ia rela menuruti semua keinginannya.

3.3.7. Bentuk Kayla

Penulis memilih bentuk dasar lingkaran sebagai rancangan tokoh Kayla. Menurut Tillman (2011) lingkaran memberi kesan anggun, ramah dan kekanakan karena bentuknya yang tidak mempunyai sisi tajam. Penulis menggunakan Meg dari paperman sebagai acuan bentuk wajah Kayla dan proporsi tubuhnya. Meg memiliki bentuk wajah oval sehingga memberi kesan polos.



Gambar 3.11. Meg dari Paperman

(foto dari disney.fandom.com)



Gambar 3.12. Mirage dari The Incredibles
(foto dari hobbydb.com)

Sementara untuk meberikan Kayla kesan elegan dan seksi penulis menggunakan Mirage dari The Incredibles sebagai acuan proporsi tubuh. Kedua karakter ini memberikan rasa yang berbeda seperti Meg terlihat ceria dan ramah sementara Mirage terlihat anggun dan elegan.

3.3.8. Kostum Kayla

Penulis memilih gaun yang bersifat longgar dan mengalir untuk kostum Kayla untuk mendapatkan kesan Kayla terlihat halus dan *ethereal*. Penulis juga memilih rancangan yang menggabungkan bentuk bulat dan longgar baik di lengan atau pada roknya sehingga terjadi banyak pergerakan.



Gambar 3.13. Danielle Frankel Bridal
(foto diambil dari daniellefrankelstudio.com)

3.3.9. Warna Kayla

Penulis ingin menyampaikan kesan lembut dan elegan dari tokoh Kayla maka beberapa warna yang penulis pilih adalah warna-warna seperti putih dan biru. Salah satu alasan penggunaan putih dan biru dalam rancangan Kayla adalah untuk memberikan kontras dengan sifat dominan Mika yang memiliki warna merah dan hitam maka penulis menjalajahi warna putih dan biru untuk Kayla. Warna biru penulis pilih sebagai kontras dari Mika yang memakai warna merah dan memberikan sifat submisif dari Kayla.



Gambar 3.14. Heaven Gaia Spring/Summer Shanghai 2018
(foto diambil dari *nowfashion.com*)

Penulis menginginkan warna Kayla memberikan kesan lembut namun mempunyai rasa dingin dibalik kelembutannya. Maka dari itu penulis memilih warna putih dan abu-abu sebagai warna utama pada Kayla.

Menurut Herman Cerrato (2012) warna putih umumnya diasosiasikan dengan cahaya, kesucian, kebaikan sementara warna Abu-abu merupakan warna netral yang merepresentasikan kurangnya emosi, tidak peduli dan membosankan. Warna abu-abu sering digunakan sebagai latar belakang karena tidak menarik perhatian. Hal ini penulis gunakan untuk menunjukan perubahan Kayla yang memberikan kesan suci di publik sementara saat ia bersama Mika ia memiliki warna cenderung abu-abu yang patuh.

Penulis menggunakan beberapa selebritas dari Instagram yang telah merubah warna rambutnya menjadi putih atau abu-abu sebagai acuan untuk warna Kayla seperti Cindy Karmoko dan Stella Lee.



Gambar 3.15. Cindy Karmoko
(foto dari Instagram cindykarmoko)

Dalam foto ini Cindy memberikan kesan *ethereal*, elegan dan suci dengan bantuan kostum dan properti yang ia gunakan untuk makin menonjolkan rasa tersebut dengan warna putih yang mendominasi.



Gambar 3.16. Stella Lee
(foto dari Instagram stellalee92)

Sementara Stella memberikan kesan berani, tajam dan nakal dengan bantuan dari warna hitam menunjukkan bahwa warna abu-abu sangat *versatile* dan mudah dibentuk untuk memberikan kesan yang diinginkan. Maka dari itu penulis menggunakan putih dan abu-abu sebagai warna rambut Kayla.



Gambar 3.17. Heavenly Creatures
(dokumentasi pribadi)

Dalam adegan ini Pauline terlihat lebih dominan dengan perilakunya yang tidak memiliki rasa bersalah saat merencanakan pembunuhan ibunya sendiri. Sementara Juliet memiliki keraguan walau tetap menjalankan pembunuhan tersebut. Menurut Herman Cerrato (2012) warna biru juga sering disimbolkan dengan kesetiaan sehingga menunjukkan sifat Juliet yang setia pada Pauline menjalankan rencana pembunuhan mereka walau ia ragu-ragu. Maka dari itu penulis mengambil acuan warna ini untuk pakaian ketiga Kayla saat mereka memakan daging korban mereka.

3.3. Proses Perancangan

3.3.1. Tiga Dimensi Tokoh Mika

1. Psikologi

Perancangan tokoh Mika sebagai pembunuh serial penulis dapatkan saat membaca artikel-artikel mengenai Ted Bundy dan bagaimana ia dapat mempunyai penggemar. Setelah itu penulis melakukan riset apakah ada pembunuh serial yang perempuan lalu penulis menemukan cerita mengenai Aileen Carol Pittman dan Tyria Moore, serta Gwendolyn Gail Graham dan Catherine May Wood.

Ted Bundy terkenal akan betapa karismatik personanya, ia merubah persepsi dunia mengenai pembunuh serial dan psikopat. Ted Bundy memiliki artikulasi yang baik dalam berbicara dan penampilan yang menarik, berbeda dengan pembunuh serial yang dibayangkan oleh masyarakat. Hal ini semua mempesona banyak perempuan sehingga mereka datang ke pengadilan Ted Bundy berpakaian seperti korban-korban pembunuhannya. Fenomena ini sudah ada semenjak Bonnie

dan Clyde yang kemudian disebut sindrom Bonnie dan Clyde. Nama medis dari fenomena ini adalah *hybristophilia*.

Walau fenomena ini sering terjadi diantara laki-laki dan perempuan, terdapat beberapa kasus juga seperti Aileen Carol Pittman dan Tyria Moore. Mereka adalah sepasang kekasih yang bertemu di bar. Aileen bekerja sebagai sex komersil dan Tyria bekerja sebagai perawat. Walau mereka mulai berpacaran Aileen tetap melakukan pekerjaannya sampai ia membunuh korban pertamanya, Richard Charles Mallory. Aileen berkata bahwa ia membunuh Richard sebagai pertahanan diri. Namun hal ini memicu pembunuhan serial oleh Aileen kepada 6 pria lagi. Tyria mengetahui mengenai pembunuhan ini namun ia menutupi dan membantu Aileen membuang tubuh korban-korbannya. Saat polisi mengetahui pelaku dari pembunuhan ini adalah Aileen, polisi mendatangi Tyria dan menawarkan kesepakatan untuk menangkap Aileen. Tyria pun menerima kesepakatan itu dan menceritakan perbuatan Aileen kepada polisi. Aileen dan Tyria tetap mempertahankan pertemanan baik sampai Aileen dihukum mati.

Gwendolyn Gail Graham dan Catherine May Wood berkerja di panti jompo di Michigan pada tahun 1986. Mereka merupakan kekasih yang memiliki gairah seksual yang tinggi. Berawal dari Gwendolyn yang sering mencekik Catherine saat intim hingga mereka membunuh untuk permainan seks mereka. Gwendolyn akan membunuh perempuan yang sudah tua dan memiliki Alzheimer sementara Catherine bertugas mengawasi. Catherine juga akan mengambil barang-barang milik korban sebagai souvenir dan menyombongkan aksi-aksinya ke teman kerjanya. Kerja sama ini berakhir ketika Catherine menolak untuk ikut membunuh

seorang pasien untuk membuktikan cintanya kepada Gwendolyn. Pada tahun 1988, Gwendolyn diinvestigasi oleh polisi setelah mantan suaminya datang setelah Gwendolyn menceritakan aksi pembunuhannya. Tak lama kemudian polisi menangkap Gwendolyn dan Catherine. Catherine akhirnya meminta keringanan dengan bercerita tentang pembunuhan yang mereka lakukan dan mengaku ia hanya pernah mengawasi.

Dari cerita diatas, penulis membentuk Mika sebagai psikopat yang dominan, arogan dan pintar. Mika menggunakan karismanya untuk mempesona orang-orang disekitarnya dan memanipulasi mereka untuk melakukan apapun yang ia inginkan.

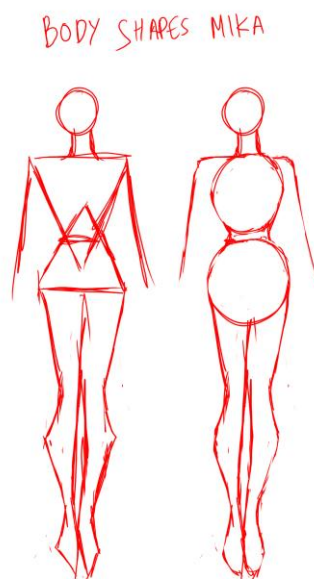
2. Sosiologi

Penulis merancang Mika mempunyai status tinggi dalam kehidupan sosialnya melalui pendidikan, finansialnya dan posisi pekerjaannya. Ketiga hal ini merupakan cara untuk mendapat kekuasaan dan pengaruh dalam masyarakat. Dengan pendidikan yang tinggi maka orang lain akan secara otomatis menghormati Mika. Hal ini yang meningkatkan sifat arogan dan *controlling* dari Mika, ia terbiasa oleh orang lain menghormati dan menuruti perkataannya. Terutama dengan posisi pekerjaan yang tinggi seperti *fashion designer* yang sudah mapan maka keadaan finansial Mika tidak perlu dikhawatirkan. Semua ini dapat membuat Mika merasa ia berada diderajat yang lebih tinggi dibandingkan masyarakat normal. Kepercayaan diri dari Mika juga memberikan karisma dan mempesona orang lain untuk mengaguminya.

3. Fisiologi

Aspek fisik dari tokoh Mika juga dapat memberikan kesan dominan dengan mempunyai tubuh yang tinggi dan bahu yang lebar. Maka secara fisik Mika juga menarai orang lain dengan tinggi tubuhnya. Mika mempunyai muka yang tegas dengan dagu yang tajam dan kotak. Bentuk kontak ini memberikan kesan jujur dan stabil untuk mempesona orang lain untuk mempercayainya. Salah satu hal yang membantu adalah kostum Mika dengan pakaian-pakaian yang berstruktur dan maskulin seperti jas, *jumpsuit* atau *trench coat*.

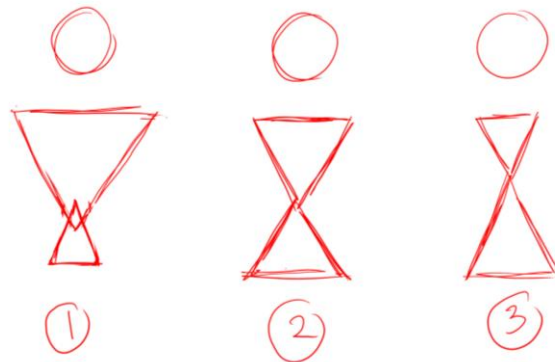
3.3.2. Proses Perancangan Tokoh Mika



Gambar 3.18. Sketsa Kasar
(dokumentasi pribadi)

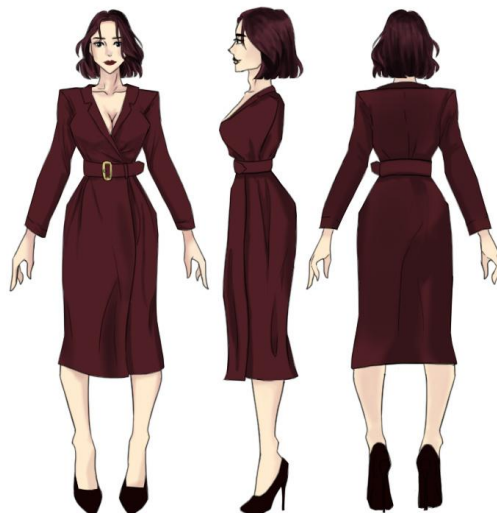
Penulis melakukan sketsa atas bentuk dari tokoh Mika dan Kayla. Untuk Mika penulis membuat badannya lebih tinggi daripada Kayla untuk membuat

Mika menonjol. Penulis memilih bentuk segitiga untuk menunjukkan sifat jahat Mika sementara lingkaran adalah bentuk yang penulis rancang untuk membuat penampilan yang menipu. Akhirnya penulis memilih bentuk segitiga untuk Mika.

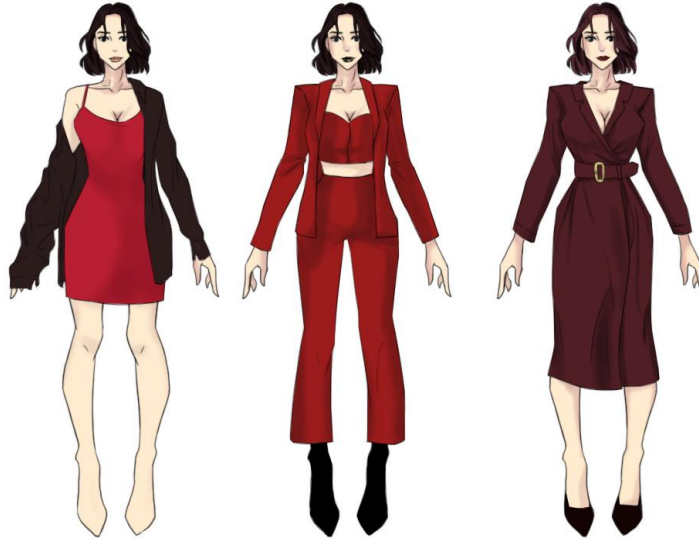


Gambar 3.19. Bentuk tubuh Mika
(dokumentasi pribadi)

Lalu berdasarkan bentuk segitiga penulis membuat tiga bentuk tubuh. Penulis memilih bentuk nomor dua untuk melakukan rancangan tokoh Mika.



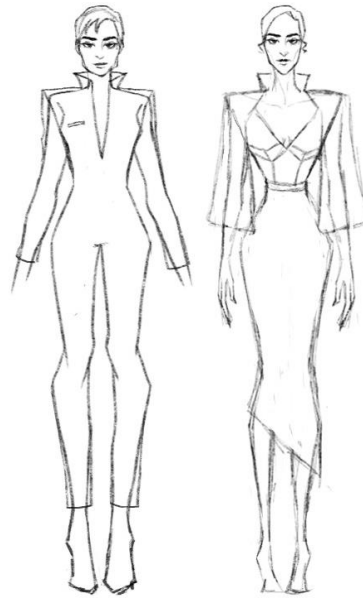
Gambar 3.20. Perancangan Mika
(dokumentasi pribadi)



Gambar 3.21. Perancangan Mika
(dokumentasi pribadi)

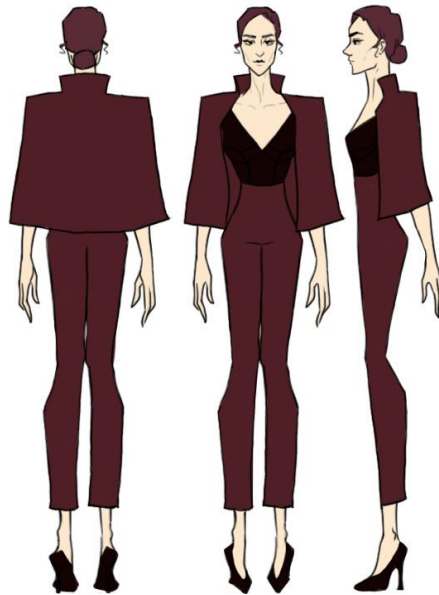
Pada perancangan kelima Mika penulis lebih menekankan bentuk segitiga kedua pada Mika untuk memberikan kontras antara Kayla yang didasari oleh bentuk lingkaran. Penggunaan segitiga ini juga untuk memberikan kesan agresif, berenergi dan dominan. Warna utama Mika merupakan variasi dari warna merah menyala sampai *burgundy*. Warna *burgundy* memberikan kesan elegan dan usia dari Mika. Sementara penggunaan warna merah menyala untuk menekankan sifat Mika yang dominan dan agresif.

Lalu setelah menerima beberapa kritik dan saran, penulis melakukan revisi dengan fokus kepada memberikan rasa dominan pada Mika dengan menekankan bentuk segitiga pada rancangan tokoh.



Gambar 3.22. Eksplorasi Bentuk Mika
(dokumentasi pribadi)

Penulis melakukan beberapa sketsa pada Mika dan Kayla. Rancangan Kayla memiliki bentuk dasar lingkaran sementara Mika memiliki bentuk segitiga dengan pundak yang lebar. Berdasarkan eksplorasi sketsa diatas penulis menghasilkan desain akhir dengan rancangan seperti gambar dibawah.



Gambar 3.23. Rancangan Akhir Mika
(dokumentasi pribadi)

Hasil rancangan final pada Mika memiliki banyak bentuk segitiga. Penulis menekankan pada lebar bahu dan tinggi badan dari Mika berdasarkan acuan yang penulis pilih. Penulis mempertahankan juga warna skema merah dari rancangan karakter sebelumnya untuk Mika.

3.3.3. Tiga Dimensi Tokoh Kayla

1. Psikologi

Penulis mendapatkan inspirasi untuk tokoh Kayla melalui Bonnie Elizabeth Parker dan Veronica Lynn Compton. Bonnie terkenal sebagai pasangan dari Clyde terutama dengan kesetiaan Bonnie kepada Clyde sampai akhir hidupnya. Bonnie awalnya dikenal sebagai murid yang pintar dan rajin namun semua itu berubah saat ia bertemu dengan Clyde. Bonnie juga membantu Clyde dalam aksi

kejahatannya sehingga memperkenalkan *Hybristophilia* kepada masyarakat umum dengan sebutan *Bonnie and Clyde Syndrome*.

Tidak hanya dengan pasangan perempuan dan pria, *hybristophilia* juga berasa disepasang perempuan Veronica dan Catherine. Catherine mulai membunuh korban-korbannya sebagai pemuasan seksual dan Veronica akan membantu Catherine dalam aksinya. Kedua perempuan ini menunjukkan sifat submisif kepada pasangannya dan rela melakukan apapun untuk memuaskan keinginan pasangan mereka. Hal ini penulis ambil sebagai acuan psikologi Kayla.

2. Sosiologi

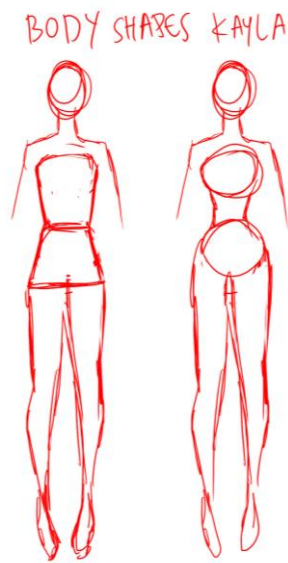
Kayla memiliki sifat yang ramah dan hangat pada orang-orang sekitarnya. Sehari-harinya Kayla berenergetik dan semangat dalam berinteraksi dengan orang lain. Terutama dengan pekerjaannya sebagai model, Kayla harus menjaga sikap yang baik sehingga memberikan reputasi tinggi untuk namanya. Kayla sering menghindari konfrontasi dan argumentasi karena pengalamannya saat masih anak kecil. Hal ini membuatnya enggan untuk membuka dirinya terhadap orang asing sehingga Kayla hanya dekat dengan Mika. Sifat submisif Kayla muncul saat ia mendapatkan sesuatu yang hanya ia temukan dari Mika yaitu kesenangan seksual saat membunuh. Hal ini membuatnya bergantung pada Mika sehingga terjadinya dinamika hubungan yang tidak seimbang dengan Mika mengambil alih kuasa dan Kayla mematuhi Mika.

3. Fisiologi

Kayla memiliki mata yang besar dan wajah yang kecil sehingga memberikan kesan imut dan polos. Jika dibandingkan dengan Mika tubuh Kayla terlihat

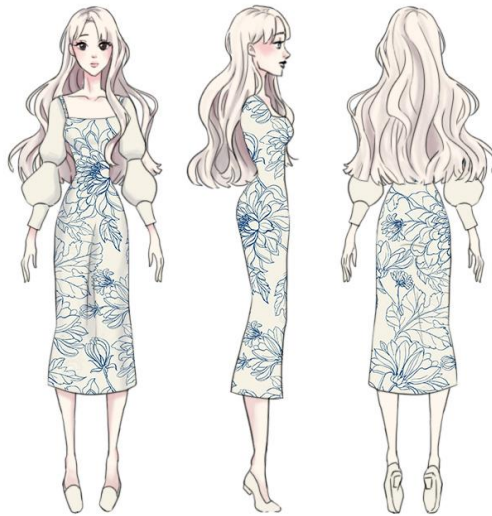
mungil dan kecil. Sehari-hari Kayla akan memakai gaun panjang dengan warna putih atau biru.

3.3.4. Proses Perancangan Tokoh Kayla



Gambar 3.24. Sketsa Kasar
(dokumentasi pribadi)

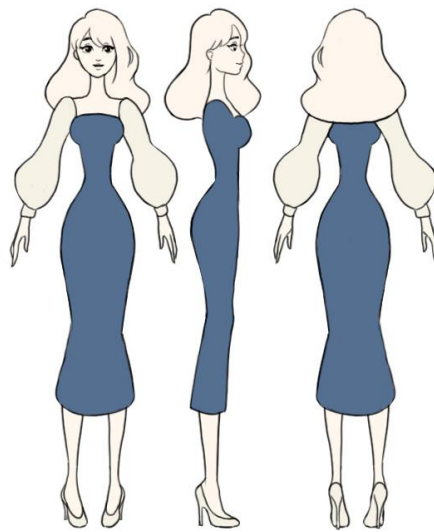
Bentuk Kayla yang kotak adalah untuk memberikan rasa kepercayaan namun karena kotak diasosiasikan dengan maskulin, penulis memilih bentuk lingkaran untuk memberikan rasa feminim dan ramah.



Gambar 3.25. Perancangan Kayla
(dokumentasi pribadi)

Rancangan Kayla lebih mungil dan didasari dengan bentuk lingkaran. Penulis juga menggunakan lingkaran ini pada rambutnya untuk memberikan rasa imut dan halus. Pada perancang final ini penulis lebih menonjolkan warna putih dan abu-abu dengan aksen biru dan pink. Pola bunga pada kostum Kayla merupakan bunga Chrysanthemums. Penulis menggunakan bunga ini untuk menekankan latar belakang Kayla sebagai orang keturunan tiongkok. Chrysanthemums pertama kali dibudidayakan oleh negara Cina yang dapat ditelusuri sampai 1600 tahun lalu. Simbolisme pada bunga ini berbeda untuk beberapa negara. Chrysanthemums di Cina memiliki arti ceria sementara di negara Eropa chrysanthemums merepresentasikan kematian dan digunakan untuk upacara pemakaman.

Setelah menerima kritik dan saran untuk menekankan bentuk lingkaran pada Kayla, penulis merancang desain akhir seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3.26. Rancangan Akhir Kayla
(dokumentasi pribadi)

Bentuk Kayla memiliki banyak bentuk lingkaran berbeda dengan Mika yang memiliki ketajaman untuk mencapai kesan lembut dan ramah. Penulis memutuskan untuk menghapus simbol bunga chrysanthemums pada pola pakaian Kayla untuk menghemat waktu dalam pembuatan animasi.